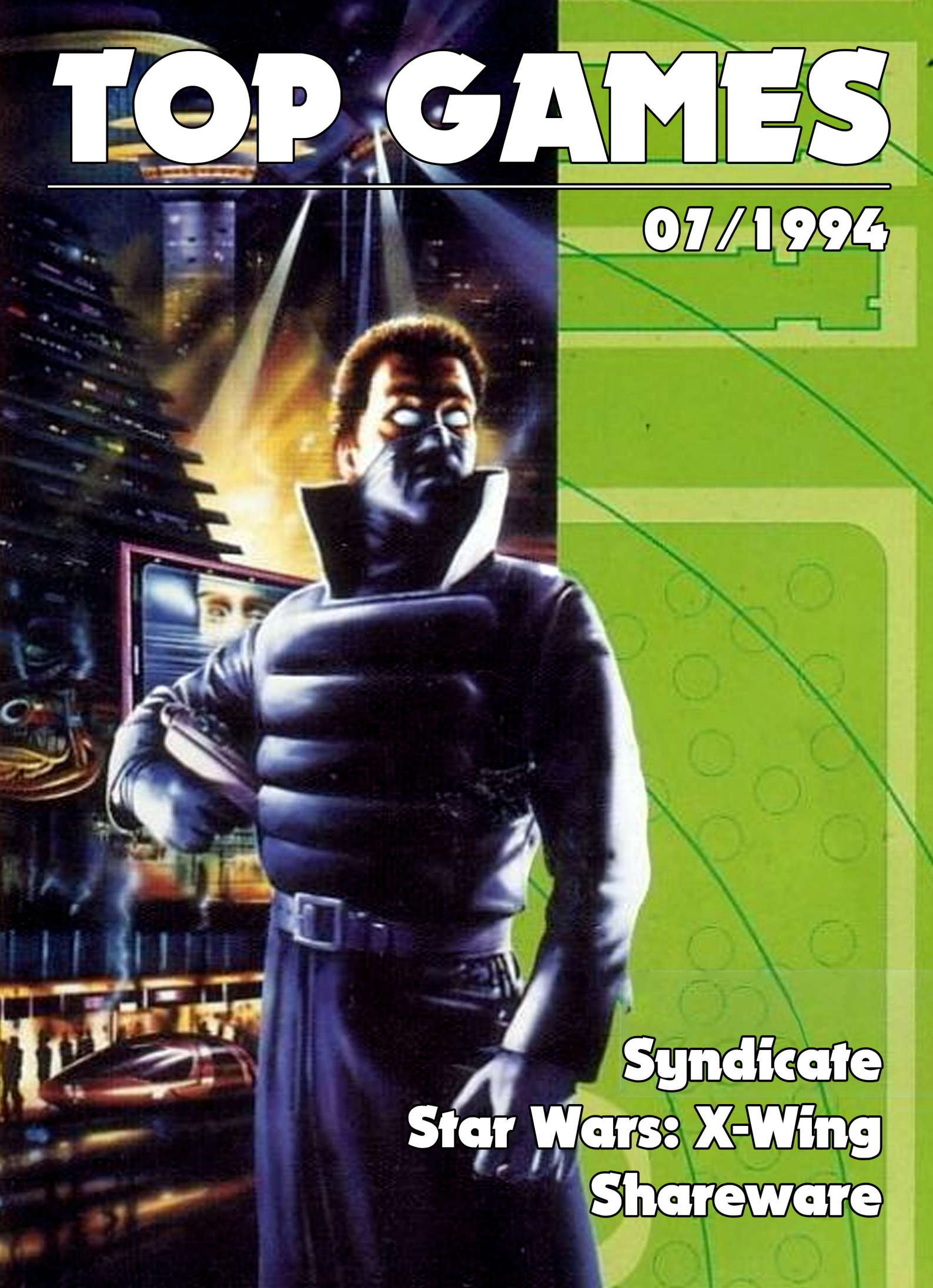
TOP GAMES

07/1994



Syndicate

Star Wars: X-Wing

Shareware

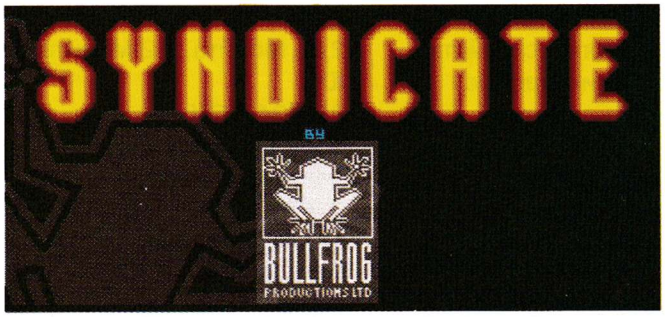
TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!



Графика:	75 %
Звук:	65 %
Оригиналност:	90 %
Удоволствие:	90 %

☐ PC/XT	☐ AT286	■ AT386
☐ EGA	■ VGA	☐ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	■ Roland
☐ Клавиатура	■ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	2 Мбайта
Дисково пространство	12 Мбайта

Историята

В XXII век социализмът е забравено понятие от потънали в прах исторически книги. Светът се намира под неоспоримата власт на капитала. Могъщи концерни от Япония, Америка и Европа до съвършенство са овладели мръсните игри в борбата за изтласкването и поглъщането на конкуренцията. Борбата за капитала е борба и за контрола върху живота на хората.

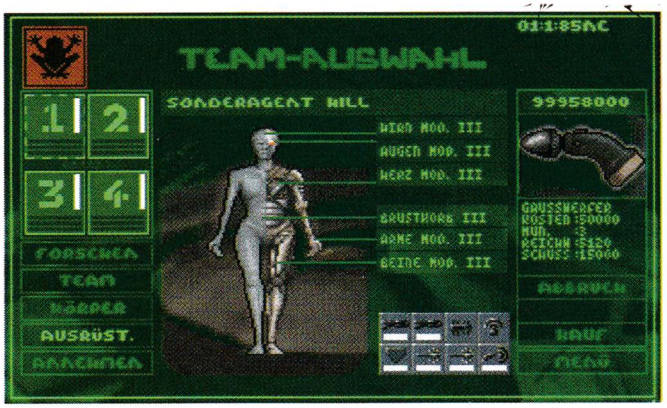
Войната между концерните става особено остра след откриването на Чипа, който се имплантира на врата на хората и може да променя тяхната психика. Това е всъщност електронен наркотик, чийто пазар е особено привлекателен. Но не финансовата страна на въпроса занимава големите концерни. Един странничен ефект превръща производството на Чипа в нещо повече – хората с имплантиран Чип се оставят несъзнателно да бъдат контролирани. По този начин Чипът се превръща в инструмент за постигане на пълна власт.

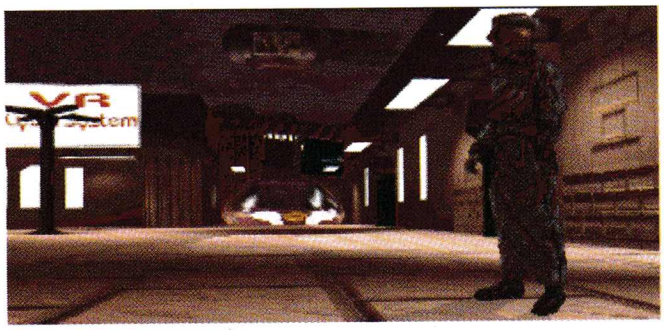
Играта

Ръководейки европейския синдикат, вие започвате една колкото безмилостна, толкова и безогледна война срещу седемте конкуриращи ви синдиката за господство над света. От вашата летяща централа вие направлявате четирима безскрупулни и тежко въоръжени агенти при изпълнението на различни мисии в мрачните и неприветливи градове на бъдещето.

След определяне на емблемата и името на вашия синдикат, вие започвате от Западна Европа истински кръстоносен поход срещу конкуриращите ви концерни в 50 региона на земята. Вашите агенти имат за задача да ликвидират водачи на чужди синдикати, да взривяват важни технически съоръжения, да похищават разни важни личности (учени и откриватели) и т.н.

Началният ви бюджет е 30 000 парични (кредитни) единици. С тези пари вие можете да оборудвате вашите наемни убийци с различни оръжия и някои интересни аксесоари. Далновидни синдикалисти, които не жалят парите си, ще възложат на своите изобре-





тателски лаборатории откриването на нови модели оръжия и по-съвършени бионични органи.

След подготвителната фаза вашите агенти ще бъдат изпратени в района на първата мисия. Изометричното изображение е представено в мрачни полутонове и VGA-графика с висока разделителна способност. В лявата част на екрана се намира контролната ивица, която включва: радарен скенер, показващ разположението ви върху територията на района, избор на въоръжението, регулируема камера, показваща изображението и нивото на живота на вашите агенти, както и т. нар. IPA-настройка, при която чрез имплантиран чип вие можете да определяте интелигентността, степента на внимание и кръвното налягане на вашите агенти. В зависимост от нея агентите ви се държат по различен начин и при определени ситуации могат да действат дори самостоятелно. Ако например зададете за един агент бързи реакции и нисък коефициент на интелигентност, той стреля безразборно и неконтролируемо около себе си. При висока интелигентност и степен на внимание вашият човек търси едновременно прикритие и се защитава целенасочено .

Естествено, вашите киборги могат да бъдат управлявани и директно. При натискане на левия бутон на мишката върху определено място от екрана или върху плана, вашият агент ще се насочи директно натам. С помощта на десния бутон агентът ви ще стреля с избраното оръжие по визираната от вас цел. Премествайки курсора върху някой човек, вход на сграда или кола, с левия бутон можете да извършвате и други действия, като в зависимост от ситуацията вашите агенти могат да претърсват убитите противници, да нахлуват в сгради или да се промъкват през канализацията. Можете да използвате и различни превозни средства – на ваше разположение по време на играта ще бъдат полицейски и пожарни коли, линейки, железопътни мотриси и бронетранспортьори.

Оръжията

Лъч за убеждаване: Ако някой от минувачите бъде засегнат от това оръжие, той се оцветява в синьо и започва да ви следва безпрекословно.

Пистолет: Остаряло огнестрелно оръжие с голям калибър и средно голям обсег на действие.

Базука: Тежка ракетохвърграчка с голям обсег на действие и огромна разрушителна сила.

Карабина: От близка дистанция това оръжие с разсеяната си стрелба е изключително ефективно.

Автомат: Изгодната цена и високата скорострелност правят 9-милиметровия Uzi стандартно оръжие на всеки агент.

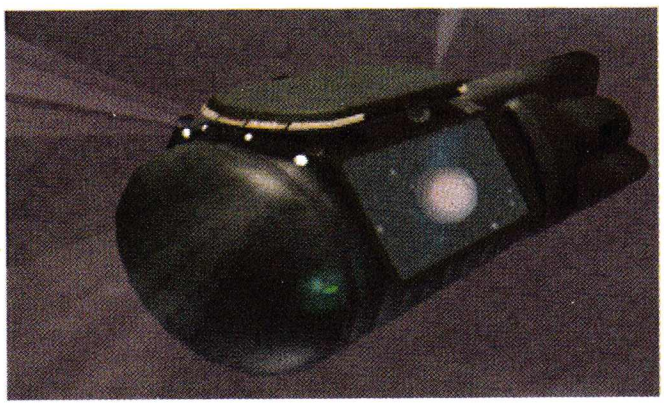
Многоцевна картечница: Голямото тегло на тази картечница се компенсира от опустошителната ѝ сила и скорострелност.

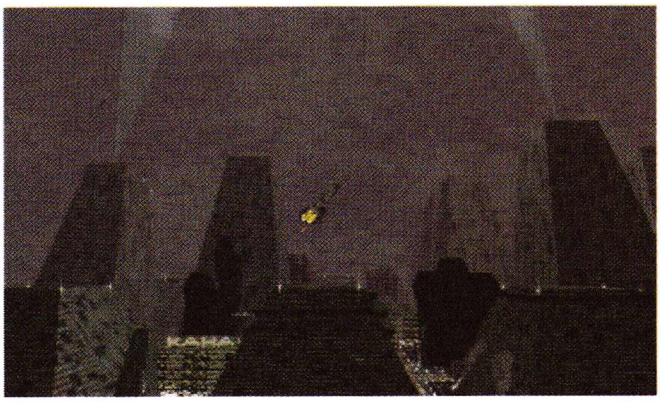
Лазер: Голям стрелкови обсег и висока точност.За стрелба от засада няма нищо по-добро.

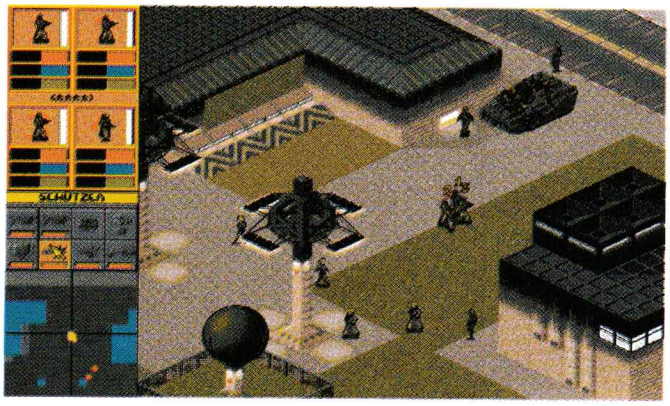
Огнепръскачка: Никой не може да издържи на „огнения" темперамент на това оръжие.

Пушка с оптически мерник: Скрити добре, с това оръжие ще можете отдалеч да улучвате своите жертви.

Бомба с часовников механизъм: При залагане на това оръжие трябва бързо да изчезнете от мястото, защото силата му е неимоверна и унищожителна.







Въпреки различните видове оръжия вашите инженери неуморно творят за създаване на различни технически съоръжения. Особено интересен и полезен е т. нар. лъч за убеждаване (машина за промиване на мозъци). Ако някой човек бъде засегнат от това оръжие, той загубва волята си и започва да ви следва безпрекословно. По такъв начин можете да привличате на ваша страна важни персони – професори, журналисти, академици или пък да се обградите от цяла рота облъчени хора, които могат да ви защитават с оръжието, взето от някой вече убит полицай или агент.

Между беззащитните цивилни в градовете вие често ще се натъкватe на полицаи или агенти на конкуриращите ви синдикати. Ако вашите агенти извадят оръжие, полицията ще ги усети и ще се задействa. Далеч по-малко приятелски настроени и по-добре въоръжени са, разбира се, агентите на неприятелските концерни. Когато напук на всички трудности вие завършите успешно мисията си, съответната страна ще мине под ваш контрол и събирането на данъци ще увеличи приходите на вашия синдикат.

Искам да ви успокоя, че не е задължително да се биете само срещу основните си противници – тасманийския консорциум, групата на кастрилосите и синдиката Тао. Вие без проблеми можете да премерите сили с близки и познати. Окончателната версия на Syndicate ще предлага Multi-Player функция, която ще прави възможно войната между синдикатите да се води по Novell-мрежа или чрез модем.

Моето лично мнение е, че Syndicate не е просто игра, а виртуална реалност. Този компютърен шедьовър е успял успешно да предаде мрачната атмосфера на бъдещето, подобно на филма „Blade Runner" с Харисън Форд. Никоя игра досега не е предлагала толкова голяма свобода на движение. Коли, влакове, стълби и къщи – един свят, който чака да бъде открит. Откакто съществуват компютърните игри, софтуерните дизайнери винаги са се стремили да уловят точно тази атмосфера. Syndicate е една нова форма на електронно забавление – една от най-интелигентните и увлекателни игри на всички времена.

За вас прочете от "PowerPlay"
Никола Икономов

LUCAS ARTS

... с Николай Николов

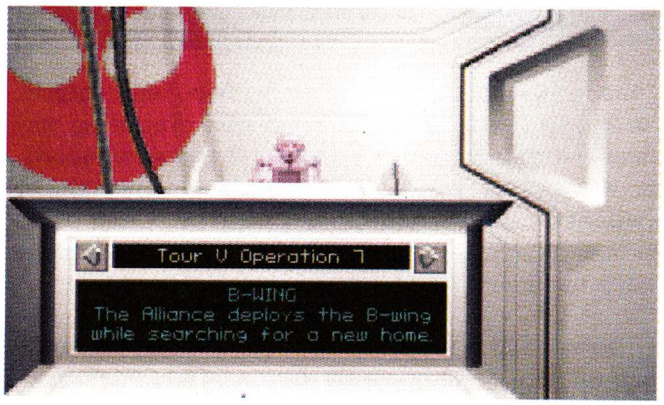
За всички любители на симулаторите! За всеки, играл на f-15, 16, 19, 29 и прочие! Това е най-страхотният симулатор, който сте виждали.

Графика:	**90 %**
Звук:	**80 %**
Оригиналност:	**95 %**
Удоволствие:	**95 %**
Сложност:	**95 %**
ОБЩО:	**91 %**

■ AT286	■ AT386	■ AT486
□ EGA	■ VGA	■ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	□ Roland
■ Клавиатура	■ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	**2 Мбайт**
Дисково пространство	**16 Мбайта** (X Wing)
	2 Мбайта (Imperial Pursuit)
	2 Мбайта (B Wing)

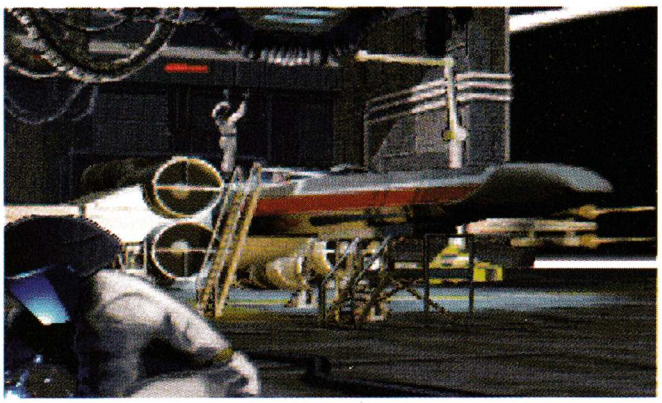
Няма начин да не сте гледали прословутия филм на „галеното дете на Холивуд" Джордж Лукас „Междузвездни войни". Е, това е симулатор, направен по филма. Намирате се в космически изтребител на въстаниците и трябва да изпълните задача,



поставена ви от командването. ***Въстанието*** разполага с три типа кораби: X Wing изтребител, Y Wing бомбардировач и A Wing прихващач. Бомбардировачът е най-тежко въоръжен, но най-бавен. Прихващачът е най-бърз, но най-слабо въоръжен. Изтребителят е нещо средно между двете.

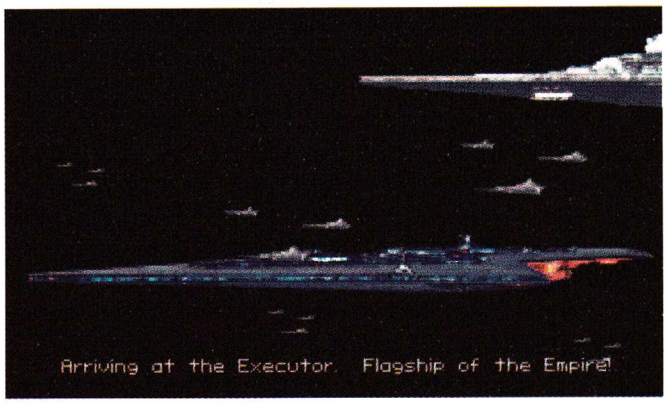
А сега по същество. След като се регистрирате пред протоколния дроид, влизате в главната щабквартира на ***Бунта*** – каламарийския боен крайцер „Индипенданс", където можете да избирате между курс по пилотаж, исторически битки (боен тренажор) и „Туровете на дълга".

Пилотският тренажор представлява наредени под ъгъл платформи с врати, които трябва да бъдат преминати за определено време. Проблемът е в това, че платформите невинаги са подредени по приемлив за вас начин, вратите невинаги са под права линия, а като капак на всичко трябва да поразите и мишени, част от които не са безучастни към вашата персона. Голям цирк ще бъде, ако се фраснете челно в някоя кой знае как оказала се на пътя ви врата или ако не успеете да подходите правилно към следващата платформа и се натресете в нея. Е, може да ви се случи да минете под, вместо над платформата и да изпуснете и трите врати, но това не бива да ви тревожи. Нали сте на първо ниво, гонете времето и зарежете вратите. Все пак гледайте да не изпуснете повече от 15 врати, защото в противен случай ще ви се наложи да изслушате „едно конско" от шефа.

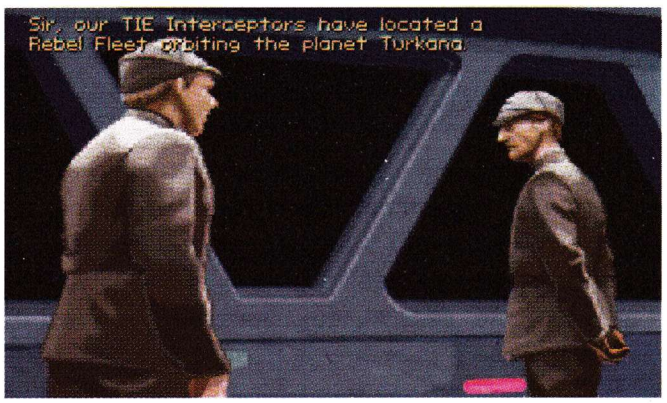


На по-високите нива вратите се стесняват, някои от тях са и повдигнати, което увеличава възможността да се забиете в някоя гърбица. Времето, с което разполагате, става все по-малко и по-малко, а целите, които вече са задължителни, не само че са повече, ами и всичките ви обстрелват. Ще трябва да изключите захранването на щита си (за

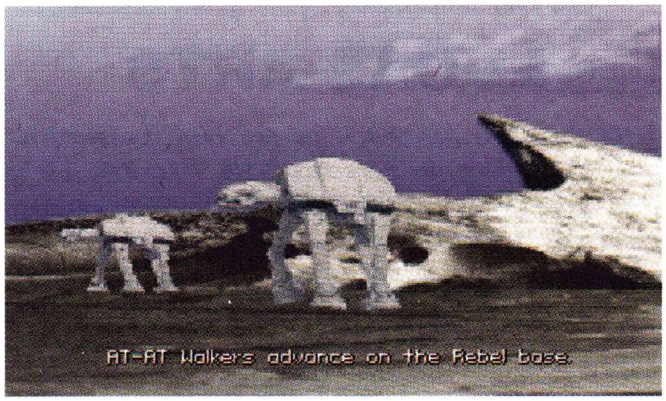
сметка на бързината, естествено!) и да го захранвате от лазерите. Ако минете и осемте степени, ви съобщават, че няма какво повече да си губите времето с тренажори, ами си избирайте някой тур и действайте.



Лично аз ви препоръчвам да се отбиете на бойния тренажор, за да получите представа за противника, въоръжението и скоростта на неговите кораби и да си изработите стратегия за борба с тях. Най-запалените могат да отидат и в учебната зала, където могат да получат визуална представа за разположението на оръдията и двигателя и да се запознаят с пълните характеристики на собствените и вражеските кораби, участващи в играта. А те никак не са малко: „Correlian Corvette" – транспортни кораби със средна големина, които са на въоръжение и при ***Въстанието***, и при ***Империята***. Същото е положението и с „Nebulom B" фрегатите. ***Империята*** си има „Stardestroyer", а ***Въстанието*** – „Mon Calamarri Cruser". И двете страни разполагат със совалки, абордажни транспортьори, контейнери, файтери и влекачи. Изтребителите на ***Империята*** са от прословутия тип „TIE". Не си мислете обаче, че това ги прави неуязвими. Напротив, те са равни по скорост с X Wing изтребителите, имат две оръдия, но нямат нито щит, нито хипердвигател. Две точни попадания, и са готови. Подобно е положението и с прехващачите и бомбардировачите. За съжаление обаче последните са три пъти по-



добре въоръжени от нашия Y Wing. Все пак липсата на хипердвигател и щит създава известна неравнопоставеност между ***Империята*** и ***Въстанието***. Ето защо, за да наклони везните в своя полза, по някое време ***Империята*** пуска в производство т.нар. Ассултски бойни самолети. Добре въоръжени, с хипердвигател и щит и скорост, малко по-голяма от тази на Y Wing-бомбардировачите, те са най-сериозната заплаха за флота на ***Бунта***. На бунтовниците не им остава нищо друго, освен да разчитат на вашите пилотски умения...



Туровете на дълга са три. Два от тях са с по дванайсет мисии, а третият – с четиринайсет. Ако изберете първия тур, ще трябва да прикривате отстъплението на въстаниците, да освободите група сулустиански бунтовници от лапите на ***Империята***, с което окончателно ги спечелвате на своя страна, и да откраднете атомна бомба, с която да взривите имперска изследователска база.

Във втория тур усилията ви са насочени изцяло към осигуряване безопасността при старта на няколко сателита, които подслушват предаванията на ***Империята*** и по-специално тези, свързани с плановете за Звездата на Смъртта. След това трябва да провалите опитите на ***Империята*** да плени принцеса Лея и плановете.

Третият тур е подчинен на борбата за унищожаване на част от имперската флота, която трябва да

се събере около Звездата на Смъртта. Последната мисия, естествено, е взривяването на самата Звезда.

Голямо впечатление ми направиха сцените. На всеки шест мисии можете да видите плода на своите усилия и развитието на войната. Взривяващ

се звезден унищожител, разчетени планове, взривена Звезда на Смъртта. Ще присъствате на изпитанията на Звездата, на взривяването на Алдераан, на разрушаването на една въстаническа база.

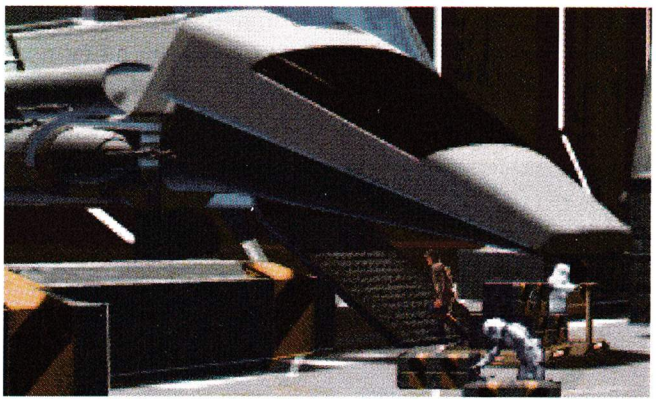
Премината веднъж успешно, мисията преминава към вашия тренажор, откъдето може да се изиграе повторно. Ако изпълните цял тур, на мястото на мисиите, включени в него, остават сцените, на които можете да се наслаждавате колкото си искате.

Ако изиграете цялата игра, не остават истински мисии за изпълнение, а само сцени, които са чудесна награда за вашите усилия. Успешно изпълнените мисии се отразяват и върху вашето положение – след всяка мисия получавате нови нашивки, а след края на всеки тур – красив, голям орден! Растете както в чин, така и в пилотски ранг – от кадет, през офицер, ветеран, ас, та до топ ас и пак от кадет през офицер, лейтенант, капитан, полетен командир (не беше ли това рангът на Люк Скайуокър, а?) до генерал. Ще срещнете и много познати лица: принцеса Лея Алдераанска, губернатор Таркин, лорд Вейдър.

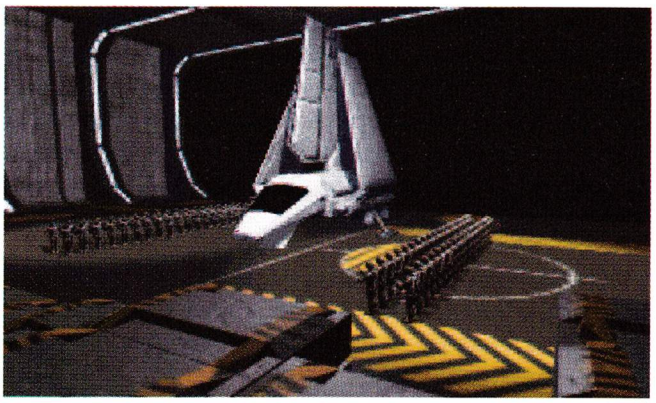
И все пак играта не е нова. За какво тогава е целият този шум? Първо – това е най-страхотния симулатор, който съм виждал! Второ, пише се за неговите продължения, а никой не написа нищо за X Wing. И трето, но не последно:

Оръжията

Наскоро, ама съвсем наскоро излезе B Wing – продължението на знаменития X Wing. В инсталационния си вариант двете дискети записват новите файлове директно във вече инсталираната игра. В продължението има един нов B-образен изтребител (спомнете си „Завръщането на Джедаите") и два нови тура. Изтребител-бомбардировачът B Wing е с дълго тяло, вретеновидна кабина и прибиращи се като при X Wing до тялото крила. Въоръжен е с шест торпеда, три лазерни и три йонни оръдия. Има най-устойчивия от всички въстанически изтребители щит и е по-бърз и от Y Wing.

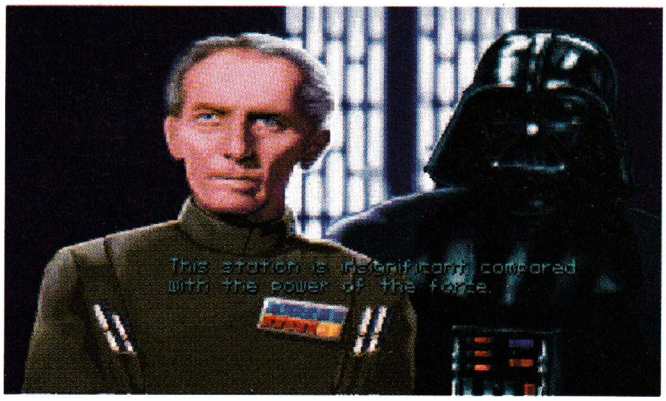


Всъщност продължението е разделено на две части, всяка от които се продава сама за себе си. Първата включва единия нов тур, а втората – B Wing плюс втория нов тур. Не можете да инсталирате втора част, ако преди това не сте инсталирали първата. В първия тур се разказва за бягството на въстаниците от луната на Явин. За да не ви



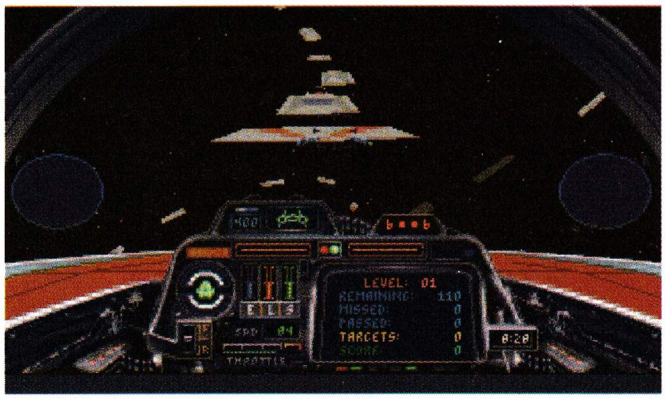
отнемам от удоволствието на играта, няма да се впускам в подробности. Ще издам само, че по някое време се появява и самият Люк Скайуокър, че двата нови тура са с по двайсет мисии, като някои от тях са разделени на по две части, и че сцените са по четири на тур.

Накрая няколко съвета. Играе се и с мишка, и с клавиатура. Използват се доста бутони, а мишката, ако не е свръхчувствителна, си е чиста беля. Затова, докато не научите клавишите „по вода", стойте далеч от Туровете, ако не искате да ви пленят или, което е по-лошо, погребат преждевременно.



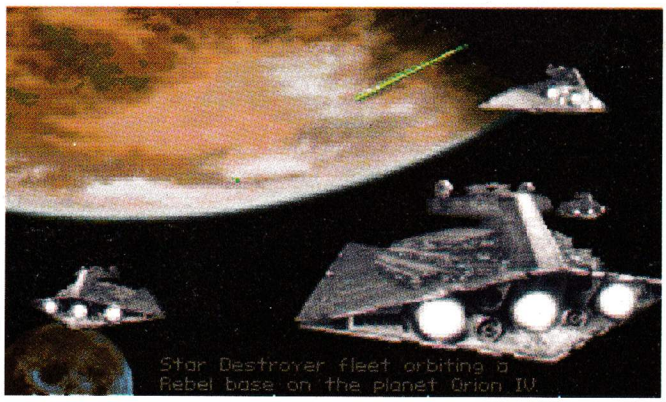
При условие, че сте влезли в мисията, с „Esc" можете да влезете в едно меню, където ви се предлага да се откажете от лимита върху оръдията, пробиваемостта на щита или опасността от катастрофи. Ефектите от това са доста комични – например можете да преминете през звезден унищожител и да му разгледате „карантиите". Важното обаче е друго – дори ако само едно от тези менюта е включено, мисията не се зачита. Все пак то може да се ползва за проучване на почвата и за определяне на стратегията.

Освен това по време на игра можете да разгледате още веднъж брифинга, който сте проучили, преди да влезете в мисията: повредите, нанесени



ви от врага, времето, за което те ще бъдат отстранени (можете да ги степенувате по важност), и звездна карта, на която са нанесени всички присъстващи кораби.

Колкото до графиката, влезете ли в мисията, корабите са векторна графика. Всичко останало е сканирано. И ако държите на удоволствието от играта, си намерете цветен монитор и джойстик. Звукът е за звукова платка и ако успеете да освободите достатъчно памет, ефектите са едно към едно с филма. Ревът на двигателите на противника, изстрелите, ударите по щита – всичко това си струва усилията, да не говорим за съобщенията от сорта *„Ред Лидър, внимавай за ракети"*, *„Целта парализирана"* или *„Целта превзета"*. Пък и звукът от сцените. Струва си да чуете лорд Вейдър „да чурулика" с „мелодичния" си гласец, губернатор Таркин да се фука с новата си играчка, принцеси да бързат за дома и какво ли още не.



Както вече споменах, играта е съвършена симулация, пък и авторите, известни главно с добри куестове като „Индиана Джоунс и битката за Атлантида" и „Островът на маймуните", сега действително удрят в земята MicroProse и Ocean. Мисля, че казах достатъчно по въпроса. X Wing говори сам за себе си. Не ми остава нищо друго, освен да ви пожелая приятна игра и успех. ***СИЛАТА*** да бъде с вас! И внимавайте с мините...

□

TOP GAMES – СУПЕРСЪВЕТИ

СТОЯН ХАЛКАЛИЕВ

THE INCREDIBLE MACHINE – Кодове за нивата

01	SIERRA
02	DYNAMIX
03	MACHINE
04	DISK
06	SATURN
07	KING
08	DRAGON
09	ANTS
10	BASEBALL
11	BEAR
12	FISH
13	DALE
14	CHESTERTON
15	SIZE
16	IRELAND
17	WORD
18	BRIFF
19	HOTDOG
20	COUNTDOWN
30	COMPACT DISK
40	FLOWER
45	SEASON
50	ADHESION
55	DISCURSIVE
60	HYDROPLANE
65	MARIONETTE
70	PHILHARMONIC
75	SHADOW
80	LYRIC
85	SPLICE
86	GULF
87	RHOMBUS

LEMMINGS

Кодове на ниво Chaos

5	LGCNOMFPHX
10	HLDMGOOEIR
15	GCKHMDMJIX
20	DMGIJLMOIV
21	MGANNMDPIU
22	GINNMDMQIN
23	GCKJNNIBJJ
24	IKKNNIGCJR
25	NKLFOGADJJ
26	ILFMGMNEJS
27	LFMGEKLFJL
28	FMGIJNLGJR
29	MGANNLGHJP
30	GMONNOIIJT

Кодове на ниво Taxing

5	GCKILLHBGQ
10	DLGKJNLGGN
15	OIMDLGALGJ
20	GINNMDLQGK
21	GCKKNNBHX
22	IJJLFLGCHW
23	NJLFGADHT
24	HLFLGMOEHP
25	LFLGAJNFHV
26	FLGIKLLGHN
27	NGGOLLFHHS
28	GONNLNHIHO
29	GEKJMFHJHX
30	MKJONHGKHK

THE LOST VIKING – Кодове за нивата

01	STRT
02	GR8T
03	TLPT
04	GRND
05	LLMO
06	FLOT
07	TRSS
08	PRUS
09	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHRO
14	C1RO
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR
22	CBLT
23	HOPP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMBO
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

MAGIC POCKET – Кодове за нивата

05	7766
10	1960
15	1786
20	3123
25	1286
26	6067
27	5139

PUSH OVER – Кодове за нивата

50	2204
60	17470
70	19071
80	29439
90	28159
95	08703
96	09215
97	10239
98	09727
99	44543

SYNDICATE

Допълнителен член на отбора и пари. Промяна на времето. Супер агенти

Вашето име трябва да бъде: ROB A BANK и ще получите 100 милиона долара. Ако въведете WATCH THE CLOCK, вашето време минава по-бързо. Ако въведете NUK THEM, всички ваши мъртви агенти ще бъдат възстановени в прекрасно здравословно състояние. И накрая, ако въведете COOPER TEAM като гражданското ви име, ще бъдете възнаградени с един отбор от най-добрите борци.

WING COMMANDER I и II и WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS

Пълни щитове

За да получите винаги пълни щитове, стартирайте играта по следния начин:

– за Wing Commander 1: WC1 Origin -k

– за Wing Commander 2: WC2 Origin -k

– за Специалните мисии: SO Origin -k

Ако по време на играта натиснете едновременно Alt и Del, ще вдигнете във въздуха всичко, което е на екрана. Не го правете, ако екранът е празен, защото последствията не са изяснени.

□

Разпространява се от редакцията

SHAREWARE

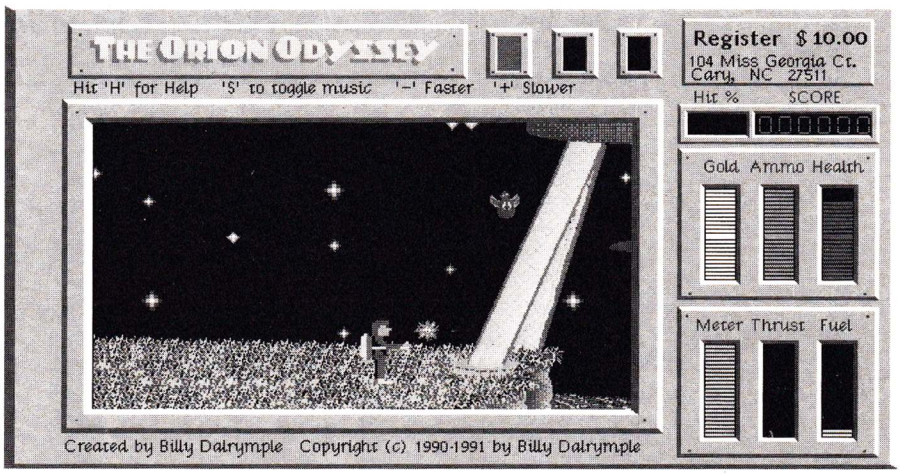
Здравейте, приятели! В този брой ви предлагаме поредица игри с неангажираща тематика.

TOMB – Изисквания: IBM PC/AT, VGA карта. Приключенска игра, в която вашият герой – голям авантюрист, попада случайно в Египет и тръгва да търси скрити съкровища в пирамидите на Египетските фараони. Но вие помните филма „Индиана Джоунс" и знаете, че преди да се достигне до съкровищата от древността, трябва да се премине през купища нелесни препятствия. Често пъти много от хората, тръгнали по този път, оставят живота си там. Опитайте и вие, може да имате късмет!

BIO MENACE, EPISODE 1: DR. MANGLE'S LAB – Изисквания: IBM PC/AT, VGA карта. Екшън игра, в която чрез героя си можете да опитате от всичко по малко. Приключения без край, стрелба и какво ли още не.

COLGATE – Изисквания: IBM PC/AT, EGA, а за предпочитане VGA карта, защото се губи ефектът на графиката. Тази игра е своеобразен вид реклама на пастата за зъби Colgate. Героят ви е едно чисто бяло човече, т.е. пастата за зъби, което попада в лабиринт (вашата уста) и се опитва да се пребори с микробите, развалящи вашите зъби. Често пъти, както за съжеление се получава на практика, те се оказват по-силни, т.е. злото побеждава доброто.

MINDCUBE – Изисквания: IBM PC/AT, EGA карта. Целта на играта е да преминете през 7 нива, без да загубите полагащите ви се три човечета. Пътят ви е като през лабиринт, където трябва да достигнете 10 специални блока. Нужно е да избягвате шпиониращите ви камери, а освен това и времето ви е ограничено.



THE ORION ODYSSEY – Изисквания: IBM PC, 512 Кбайта RAM, EGA карта. Естествено, както личи от заглавието, действието се развива на планетата Orion. Играта представлява космическа одисея, в която участвате с вашия космонавт.

VEGAS BLACK JACK – Изисквания: IBM PC/AT, VGA карта, 640 Кбайта RAM. Както виждате, усилено се грижим вашето домашно казино винаги да е добре попълнено с комарджийски игри. В случая с Vegas казиното имате четири тестета от карти за вече популярната и у нас игра Black Jack. Минималната миза за участие е 2$, максимумът е 200$. Участват не повече от двама играчи.

MUSICIAN – Музикална система за композиране на мелодии за Sound Blaster.

Очарователната МАЛВИНА